

CASAT RAIDFA LIGHT

Heltene: Spilpersonerne er en gruppe professionelle "specialister", der arbejder for en hemmelig organisation med rødder i Jesuiterordenen og Vatikanet. De forhindrer dæmoners adgang til verdenen eller driver dem tilbage til det helvede, de kommer fra.

Plot: Ejeren af det multi-nationale olieselskab Petronas Petroleum Company, Sir Alex Chatwick-Whitehouse, er en fæl kultist, der har fået succes med sine forretninger, fordi han har lavet en aftale med dæmonen Chazothep – og Sir Alex Chatwick-Whitehouse er ret desperat for at slippe ud af den aftale, da det er ved at være tid til at han skal betale sin gæld. Derfor lokker han heltene til Andesbjergene, hvor de kommer på sporet af en offerkniv, der kan dræbe dæmonen – hvorefter han lokker dem til et tempel ved kysten til Det Kaspiske Hav i Turkmenistan for at dræbe dæmonen, som han planlægger at tilkalde når heltene når frem. Undervejs er der et smut forbi Malaysia og et par lejligheder for yderligere action.

Anslag i Andesbjergene: Heltene ankommer til en arkæologisk udgravning i Andesbjergene. Is-gletcher, inka-mumier og kultister der lige har fundet en offerkniv – samt en sværm af ilddæmoner (damp, smeltevand og sammensyrtrninger). Lederen af ekspeditionen slipper væk med offerkniven gennem en magisk portal.

Heltene finder spor i retning af oliefirmaet Petronas Petroleum Company (hovedkontor i Kuala Lumpur, Malaysia) samt indskrifter på grottens væg, der fortæller at offerkniven kan bruges til både at bringe dæmoner til vores verden og sende dem bort igen.

Plottet spidser til i Kuala Lumpur: Malaysia. Valgfri chase-scene med en gruppe lokale gangstere op på deres top-tunede motorcykler.

Vendepunkt i Twin-Towers: Heltene bryder ind i Petronas Petroleum Company hovedkontoret i Twin-Towers tårnet (glas, beton og rustfrist stål). Kontoret er beskyttet af en eller flere luftdæmoner. Ejeren viser sig at være en britisk skattejæger, Sir Alex Chatwick-Whitehouse, som de ved tidligere lejligheder har været på kant med. Han har taget til Turkmenistans hovedstad Ashgabat.

Mellemspil i Ashgabat: Turkmenistan. Heltene finder ud af hvilken olieboring skurken er taget til – og oplever indbyggerne frygt, ser spor efter oliebrænde og jordskælv i området. Kniber det med tiden, kan mellemspillet undlades.

Klimaks ved Det Kaspiske Hav: Det er nat og månen skinner blodrødt. På en sumpet ø med nedlagte olieboringer finder heltene skurken Sir Alex Chatwick-Whitehouse i resterne af et tempel til ære for Chazothep. Det hele er vildere, varmere og vådere end i anslaget – ikke mindst fordi der kommer en storm og mudrer det hele til, samtidig med at tempelruinerne er indrettet som oliedepot med et par tusinder tønder råolie, der kan lave flotte og farlige effekter, når de kampens hede bliver antændt. Kort sagt er klimaks i de fire elementers vold med jord, vand og luft går i et mens ilden flammer op.

Heldigvis for spillerne er der kun tale om en manifestation af Chazothep, som det lykkedes Sir Alex Chatwick-Whitehouse at tilkalde. I værste fald overvinder Chazotheps manifestaion heltene og trænger ind i vores verden og fortærer Sir Alex Chatwick-Whitehouse som staf for at han prøvede at narre dæmonen.

Når Chazotheps manifestation er forvist/dræbt, står heltene tilbage sammen med Sir Alex Chatwick-Whitehouse, der vil grine hoverende og afsløre sin galemands-plan for heltene. Han vil takke dem mange gange - og minde dem om, at de ifølge deres løfter og pligt ikke kan dræbe ham, hvis han angre: Og det siger han i hvert fald, at han gør.

Heltene vil nok finde det ærgerligt at skurken angre – men de kan så glæde sig over, at han i sidste ende alligevel vil få sin straf, da Chazothep ikke vil tilgive at han prøvet bryde sin aftale med dæmonen. Sir Alex Chatwick-Whitehouse ender med at dø en smertefuld død i takt med at hans krop spontant går i forrådnelse og falder fra hinanden.